



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Deskripsi Perusahaan

Anoman Studio merupakan studio *indie* yang berdiri sejak tahun 2014 dan berlokasi di Utan Kayu Raya, Jakarta Timur. Bergerak di media kreatif, studio ini tidak hanya memproduksi game atau media interaktif, tetapi ada juga proyek yang tidak berhubungan dengan kedua hal tersebut. Nama studio ini terinspirasi dari sebuah tokoh dalam cerita wayang Ramayana, yaitu Anoman. Tokoh yang cerdas dan kuat, yang dapat mengalahkan Alengka. Semangat kuat itulah yang menjadi kekuatan dari studio ini.

Pada tahun 2017, Anoman Studio diakuisi oleh perusahaan aggregator content provider, Sakti Mobile (PT. Sakti Coal Jaya). Nama Anoman studio diubah menjadi RE-Anoman. Aktif sebagai studio *indie* yang tiap tahun berpartisipasi dalam ajang pameran BEKRAF guna menciptakan karya anak bangsa yang dapat dibanggakan. Studio ini dipimpin oleh Made Wira Aditya.

Penghargaan yang diperoleh oleh Anoman Studio antara lain:

1. “1st Place UMN Protowar 2014” Tangerang, 20 Desember, 2014
2. “Most Innovative Game at IN.GAME Festival” Yogyakarta, 17 Agustus 2015
3. “Merit Award INAICTA 2015” Jakarta, 20 September 2015
4. “Runner Up Most Promising Game at GDG Prime 2015” Bandung, 20 November 2015
5. Runner Up – The Citizen Choice Game – GDG Prime 2015
6. Top 100 Indie Game 2015 at IndieDB.com
7. 3rd Winner Samsung Gear VR Challenge – Indonesian Next App 3.0
8. PC & Console Game of The Year – Popcon Award 2017

2.2. Visi dan Misi Perusahaan

Anoman Studio memiliki visi dan misi sebagai berikut:

2.2.1. Visi

Visi Anoman Studio adalah menjadi perusahaan terkemuka yang mengedepankan kekuatan solusi dan kompetensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi khususnya di bidang *game* untuk memberikan kepuasan bagi pelanggan.

2.2.2. Misi

Memberikan pelayanan terbaik bagi tercapainya kepuasan pelanggan dengan jaminan kualitas pekerjaan, kecepatan, ketepatan, dan harga yang kompetitif.

Meningkatkan kemampuan dan mengoptimalkan pengelolaan sumber daya manusia yang unggul dan dapat di percaya. Mengoptimalkan penggunaan teknologi yang handal (*reliable*), aman (*secure*), dan murah (*low cost*) atau menguntungkan.

2.3. Logo Perusahaan

Terinspirasi dari karakter yang terdapat dari cerita wayang “*Ramayana*”, Hanoman, logo Anoman merupakan gambar seekor kera putih dengan mahkota yang menjadi ciri khas saat ia muncul wayang.



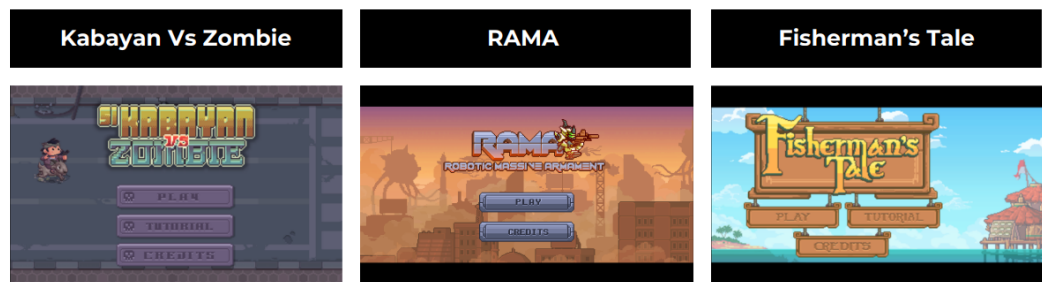
Gambar 2.1. Logo Anoman Studio

(Sumber: <http://anomanstudio.com/>)

2.4. Karya-karya dari Perusahaan

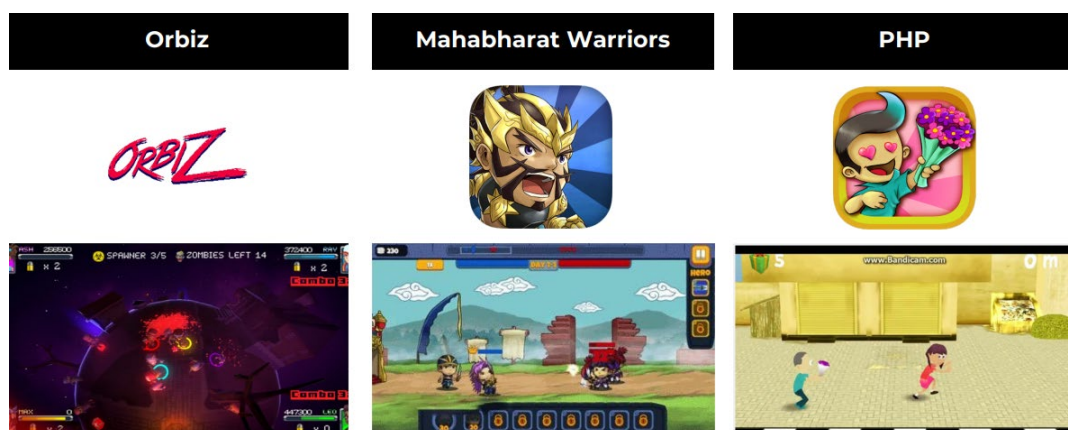
Semenjak dibangunnya Anoman Studio, perusahaan ini sudah menghasilkan beberapa *game* yang dapat ditemukan di situs *web* permainan dan *Play Store* milik Google.

Pada awal berdirinya Anoman Studio, mereka menciptakan *game* dalam bentuk HTML5 untuk para pemain kasual dalam bentuk gambaran 2D. Gaya gambar yang mereka gunakan pada saat itu adalah *pixel art*.



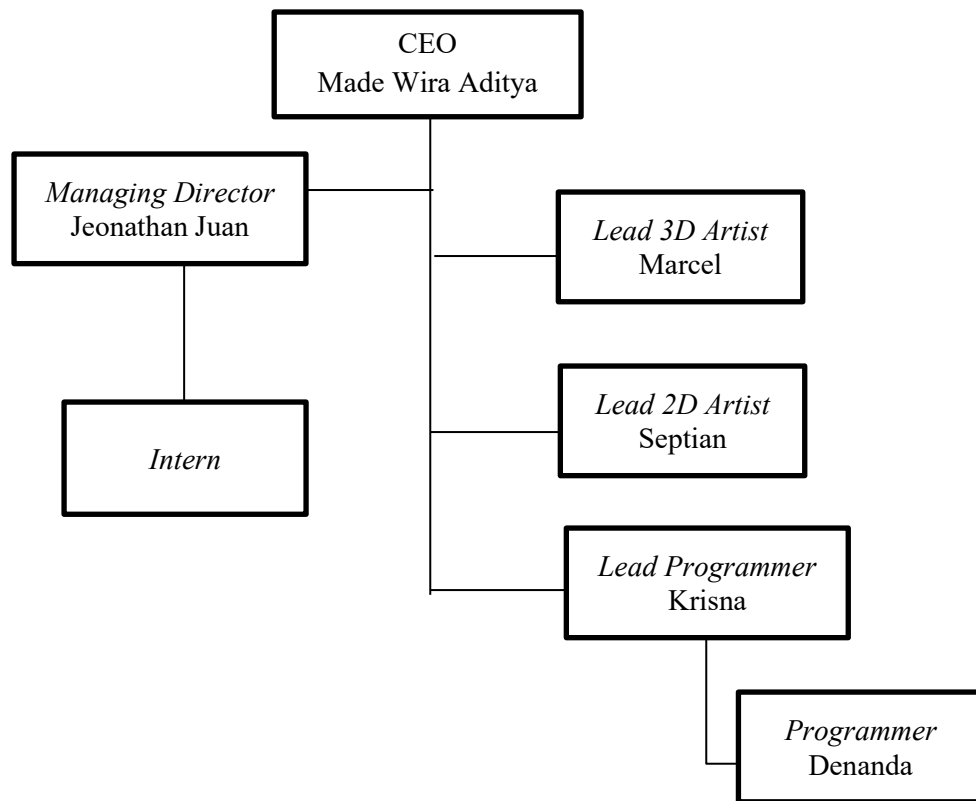
Gambar 2.2. Karya Anoman Studio pada Awal Karir Mereka
(Sumber: <http://anomanstudio.com/>)

Seiring bertumbuhnya Anoman Studio, mereka mulai membuat *game* yang lebih kompleks, beberapa diantaranya ada “*Orbiz*” yang menjadi mendapat penghargaan *PC & Console Game of The Year* pada tahun 2017 di Popcon Asia. Terdapat juga *game* bertemakan para karakter dari Mahabarata yaitu *Mahabharat Warriors* yang dapat diunduh melalui *Play Store*.



Gambar 2.3 Hasil karya Anoman Studio yang Sudah di *Launch*
(Sumber: <http://anomanstudio.com/>)

2.5. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.4 Bagan Struktur Organisasi Anoman Studio

Studio ini dipimpin oleh Made Wira Aditya selaku CEO, dan beranggotakan 5 orang lainnya, yaitu Jeonathan Juan sebagai *Managing Director*, yang akan membantu pengenalan para peserta magang dengan cara kerja Anoman Studio. Marcel sebagai *Lead 3D artist*, Septian sebagai *Lead 2D artist*, Krisna sebagai *Lead Programmer* dan Denanda sebagai *programmer*.